

HOW TO PLAY	page 1
MODE D'EMPLOI	page 4
SPIELANLEITUNG	seite 7
RESUMEN DEL JUEGO	pagina 10
COME SI GIOCA	pagina 13

HOW TO PLAY



Konami's
FOOTBALL™







© Konami 1985

KONAMI'S FOOTBALL

1. HOW TO PLAY

- (1) This game may be played alone or by two people simultaneously.
- (2) You can control the action using either your computer keyboard or a joystick.
- (3) First use the cursor keys or the joystick lever to select the number of players.
- (4) Then use the cursor keys to select the teams and the level of difficulty you wish to play at.
 - i) Team colors: Move the indicators "1P," "2P," or "CPU" to select your colors.
 - ii) Difficulty level: There are five levels of difficulty; level 1 is for beginners, level 5 for advanced players.
 - iii) Game time: Select the length of your half-time period as 5 min., 10 min., or 15 min.
 - iv) Team names: Move the cursor keys to select the letters for your team name.
- (5) Start the game by pressing either the space bar on your keyboard or the shot button on the joystick.
- (6) The game is divided into first and second halves. The winner is the team with the highest total score from both halves.
- (7) Offside rules apply to single-player games at a 3 or higher level of difficulty and to double-player games at all levels.
- (8) In case of a tie score, the game will be decided by penalty kicks. Each team gets five tries. A tie score in penalty kicks is broken by "sudden death".

2. CONTROLLING THE ACTION

		Player 1	Player 2	Using the joystick
	Player's movement (8 directions)			
Offensive moves	Pass kick	Short tap on the space bar	Short tap on the shift key	Press the shot button
	Shot kick	Hold down the space bar	Hold down the shift key	Hold down the shot button
	Throw in, corner kick, goal kick	Use the cursor keys to select the player you want to pass the ball to, then press the space bar.	Use the S, F, E, and C keys to select the player you want to pass the ball to, then press the shift key.	Use the joystick lever to select the player you want to pass the ball to, then press the shot button.
Defensive moves	Switching fielder control	Press the space bar (the DOWN arrow moves)	Press the shift key (the UP arrow moves)	Press the shot button
Controlling the goal keeper	Movement (2 directions)			
	Diving save (only when the Opposition attempts a goal)	Press the space bar while holding down either the UP or DOWN cursor key	Press the shift key while holding down either the E or C key	Press the shot button while holding the joystick lever in either the UP or DOWN position
Penalty kick movements	Kicker	Movement	Moves automatically	
		Kick	Press the space bar	Press the shift key
	Goal keeper	Diving save	Press either the LEFT or RIGHT cursor key	Press either the S or F key
				Push the joystick lever to either the left or right

- Passes will go to the team member flickering on the screen.
- Goal shots head for the arrow mark located behind the goal. However, in single-player games at a 3 or higher level of difficulty, the OPU goal marker is not indicated.
- Sliding tackles can be done when stealing the ball from certain directions.
- Jumps directly over the goal keeper are not possible.
- Tie-breaking penalty kicks travel in the direction of the arrow.

Cautions







- This game cartridge is designed for use with all MSX personal computers.
- Be sure that your computer is turned off when inserting and removing the cartridge.
- This cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be irreparably damaged if any attempt is made to open or disassemble the cartridge.
- This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. Copying of any portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material, by any means, whatsoever is strictly prohibited without specific permission from the manufacturer.

©Konami 1985

1. COMMENT JOUER

- (1) Ce jeu peut être joué seul ou à deux à la fois.
- (2) Vous pouvez contrôler l'action soit au moyen du clavier de votre ordinateur, soit au moyen de la commande à la main.
- (3) D'abord, utiliser les touches du curseur ou le levier de la commande à la main pour sélectionner le nombre de joueurs.
- (4) Puis utiliser les touches du curseur pour sélectionner les équipes et le niveau de difficulté auquel vous désirez jouer.
 - i) Couleurs de l'équipe: Déplacer les indicateurs "10," "2P," ou "CPU" pour choisir vos couleurs.
 - ii) Niveau de difficulté: Il y a cinq niveaux de difficulté: Du niveau 1 pour les débutants au niveau 5 pour les joueurs avancés.
 - iii) Durée du match: Choisir la longueur de chaque mi-temps: 5 min., 10 min., ou 15 min.
 - iv) Nom des équipes: Déplacer les touches du curseur pour choisir les lettres qui vont composer le nom de votre équipe.
- (5) Démarrer le jeu en pressant soit sur la barre d'espacement de votre clavier, soit sur la commande à la main.
- (6) Le jeu se divise en première et deuxième mi-temps. L'équipe gagnante est celle dont le total des points marqués au cours des deux mi-temps est le plus élevé.
- (7) Les règles du hors-jeu s'appliquent aux jeux à un seul joueur de niveau de difficulté 3 ou plus, et aux jeux à deux joueurs à tous les niveaux.
- (8) Dans le cas d'un match à égalité, on décidera par des penalties. Chaque équipe ayant droit à cinq essais. Si à nouveau, il y a égalité avec le même nombre de penalties marqués, le match est nul.

2. CONTROLE DE L'ACTION

		Joueur 1	Joueur 2	En utilisant la commande à la main
	Mouvements du joueur (8 directions)			
Attaque	Passe	Légère pression sur la barre d'espace-ment	Légère pression sur la touche de déca-lage	Presser le déclik
	Tir (shoot)	Maintenir la barre d'espacement pres-sée	Maintenir la touche de décalage pressée	Maintenir le déclik pressé
	Rentrée en touche, corner, remise en jeu	Utiliser les touches du curseur pour choisir le joueur à qui vous voulez passer le ballon, puis pres-ser la barre d'espa-cement	Utiliser les touches S , F , E , et C pour choisir le joueur à qui vous voulez passer le ballon, puis presser la touche de décalage.	Utiliser le levier de la commande à la main pour choisir le joueur à qui vous voulez passer le ballon, puis presser le délic.
Dé-fense	Changement du mode de contrôle de l'action des joueurs	Presser la barre d'espacement (la flèche DOWN (BAS) se déplace)	Presser la touche de décalage (la flèche UP (HAUT) se dé-place)	Presser le déclik
Contrô-le du gardien de but	Mouvements (2 directions)			
	Plongeon (seule-ment quand l'adver-saire essaie de mar-quer un but)	Presser la barre d'espacement en maintenant la touche UP ou DOWN du curseur enfoncée.	Presser la touche de décalage en mainte-nant la touche E ou C enfoncée.	Presser le déclik en maintenant le levier de la commande en position up ou DOWN
Mouve-ments pour les pe-nalties	Buteur	Mouve-ment	Se déplace automatiquement	
		Coup de pied	Presser la barre d'espacement	Presser la touche de décalage
	Gardien de but	Plongeon	Presser soit la touche GAUCHE du curseur, soit la DROITE	Presser la touche S ou F

- Les passes vont aller au joueur de votre équipe qui scintille sur l'écran.
- Les tirs au but suivent la direction de la flèche située derrière la surface de but. Cependant, dans les jeux à un seul joueur de niveau de difficulté 3 et plus, l'unité centrale de traitement (CPU) n'indique pas cette marque de but.
- Des obstructions coulissantes peuvent être effectuées lorsqu'on intercepte une balle.
- Les sauts ne sont pas possibles directement sur le gardien de but.
- Les pénalties en cas de match à égalité suivent la direction de la flèche.

Précautions

- Cette cartouche de jeu est compatible avec les ordinateurs personnels répondant à la norme MSX.
- Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.
- Cette cartouche est dotée de mécanismes de très haute précision. Ne pas l'ouvrir ni la démonter, au risque de l'endommager irrémédiablement.
- Ce produit est une création originale de Konami Industry Co, Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur est strictement interdite.







© Konami 1985

KONAMI'S FOOTBALL (FUßBALL)

1. UND SO WIRD GESPIELT:

- (1) Das Spiel kann von einem oder zwei Spielern gespielt werden.
- (2) Gespielt wird entweder mit Hilfe der Tastatur oder des Joysticks.
- (3) Vor Beginn des Spiels wählen Sie mit den Kursortasten oder dem Joystickhebel die Anzahl der Spieler aus.
- (4) Wählen Sie dann mit den Kursortasten die Mannschaften und den Schwierigkeitsgrad des Spieles aus.
 - i) Mannschaftsfarben: Drücken Sie die Anzeigen "1P", "2P" oder "CPU" um Ihre Farbe auszuwählen.
 - ii) Schwierigkeitsgrad: Es gibt 5 Grade. Schwierigkeitsgrad 1 ist für Anfänger, 5 für den Fortgeschrittenen.
 - iii) Spielzeit: Wählen Sie Ihre Halbzeitlänge mit 5 Min., 10 Min. oder 15 Min.
 - iv) Vereinsname: Drücken Sie die Kursortasten mit den entsprechenden Buchstaben für Ihren gewünschten Vereinsnamen.
- (5) Sie beginnen das Spiel, indem Sie entweder auf die Leertaste der Tastatur oder auf den Schußknopf des Joysticks drücken.
- (6) Das Spiel hat zwei Halbzeiten. Der Sieger ist die Mannschaft mit den meisten Toren aus beiden Spielhälften.
- (7) Abseitsregeln gelten für Einzelspieler ab Schwierigkeitsgrad 3 und darüber. Für zwei Spieler gelten sie bei jedem Schwierigkeitsgrad.
- (8) Bei einem Unentschieden wird das Spiel durch Elfmeterschießen entschieden. Jede Mannschaft hat 5 Torschüsse. Geht das Elfmeterschießen wieder unentschieden aus, entscheidet das nächste Tor, das fällt.

2. WIE WIRD GESTEUERT?

		Spieler 1	Spieler 2	Mit Hilfe des Joysticks
	Bewegung des Spielers (8 Richtungen)			
Offensive	Pass	leichter Schlag auf die Leertaste	leichter Schlag auf die Großschreibungstaste	Schußknopf drücken
	Schuß	Leertaste gedrückt halten	Großschreibungstaste gedrückt halten	Schußknopf gedrückt halten
	Einwurf, Eckball, Torschuß	Drücken Sie die entsprechenden Kursortasten, wenn Sie einem anderen Spieler den Ball zu spielen wollen, und dann die Leertaste.	Drücken Sie die S, F, E, und C Tasten, um einen Spieler auszusuchen, dem Sie den Ball zuspielen wollen, und dann auf die Großschreibungstaste.	Bewegen Sie den Joystickhebel, um einen Spieler auszusuchen, dem Sie den Ball zuspielen wollen, und drücken dann den Schußknopf.
Abwehr	Feldspielerwechselkontrolle	Leertaste drücken (der Ab(DOWN) Pfeil bewegt sich)	Großschreibungstaste drücken (der Auf(UP) Pfeil bewegt sich)	Schußknopf drücken
Tormannkontrolle	Bewegung (2 Richtungen)			
	Hechtsprung (nur wenn der Gegner versucht einen Schuß aufs Tor abzugeben.)	Leertaste drücken, während die UP oder DOWN Kursortaste gedrückt gehalten wird.	Die Großschreibungstaste drücken, während entweder die E oder C Taste gedrückt gehalten wird.	Den Schußknopf drücken, während der Joystickhebel in UP oder DOWN Position ist.
Elfmeister	FELDSPIELER	Bewegung	Bewegt sich automatisch	
		SCHUB	Leertaste drücken	Großschreibungstaste drücken
	Tormann	Hechtsprung	Entweder die LEFT oder RIGHT (links, rechts) Kursortaste drücken	Entweder die S oder F Taste drücken

- Pässe gehen zu den Mitspielern, die auf dem Bildschirm aufblinken.
- Torschüsse gehen in Pfeilrichtung und geben das Gebiet hinter dem Ziel des Schusses an. Wenn allerdings nur ein Spieler spielt, wird ab Schwierigkeitsgrad 3 und darüber der CPU Zielpfeil nicht mehr angezeigt.
- Mit Sliding Tackles können Sie den Ball aus verschiedenen Richtungen abfangen.
- Sie können nicht direkt über der Tormann springen.
- Befreiungsschläge gehen in Pfeilrichtung..

Achtung

- Diese Spielkassette kann in allen MSX Kleinkomputern eingesetzt werden.
- Achtung: Der Computer muß abgeschaltet sein, wenn Sie die Kassette einführen oder herausnehmen.
- Die Kassette ist mit hoher Präzision gefertigt worden. Sie machen die Kassette kaputt, wenn Sie versuchen sollten, sie zu öffnen oder gar auseinander zu nehmen.
- Dieses Produkt ist von der Firma Konami Industry Co., Ltd. rechtlich geschützt. Die Nachahmung dieses Produktes ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Firma strafbar. Unter diesen Schutz fallen alle Teile des Produktes einschließlich der grafischen Darstellungen, der Komputertprogramme, des Tones und des gedruckten Materials.







© Konami 1985

KONAMI'S FOOTBALL (FUTBOL)

1. FORMA DE JUGAR

- (1) Este juego está diseñado para un solo jugador o para que jueguen dos personas simultáneamente.
- (2) Puede controlar la acción del juego usando el teclado de su ordenador o bien el mando para juegos.
- (3) Utilice primero las teclas del cursor o la palanca del mando para juegos para seleccionar el número de jugadores.
- (4) Utilice luego las teclas del cursor para seleccionar los equipos y el nivel de dificultad con el que desea jugar.
 - i) Colores de los equipos: Mueva los indicadores "1P", "2P", o CPU para seleccionar sus colores.
 - ii) Nivel de dificultad: Hay cinco niveles de dificultad: el nivel 1 es para principiantes y el nivel 5 es para jugadores avanzados.
 - iii) Duración del partido: Seleccione la duración de la primera parte entre 5, 10, ó 15 minutos.
- iv) Nombres de los equipos: Mueva las teclas del cursor para seleccionar las letras con las que desee formar el nombre de su equipo.
- (5) Comience el partido apretando la barra espaciadora de su teclado o el botón de disparo del mando para juegos.
- (6) El partido está dividido en la primera mitad y en la segunda mitad. El ganador es el equipo que consiga el mayor número total de goles en ambas mitades.
- (7) Las reglas del fuera de juego se aplican solamente en los partidos que tengan un solo jugador y con nivel de dificultad 3 o superior, y en los partidos de dos jugadores en todos los niveles.
- (8) En caso de empate, el partido se decidirá mediante penalties. Cada equipo dispone de cinco intentos. Si los equipos siguen empatados después de los penalties, el ganador será el primero que consiga un gol.

2. CONTROL DE LA ACCION DEL JUEGO

		Jugador 1	Jugador 2	Utilizando el mando para juegos
	Movimiento del jugador (8 direcciones)			
Movimientos de ataque	Pase	Patada al balón para pasarlo	Corta pulsación sobre la barra espaciadora	Pulse el botón de disparo
	Disparo del balón	Mantenga pulsada la barra espaciadora	Mantenga pulsada la tecla de cambio a mayúsculas	Mantenga pulsado el botón de disparo
	Balón echado desde fuera de banda, sacado de corner, sacado de portería	Utilice las teclas del cursor para seleccionar el jugador al que desea pasar el balón y pulse luego la barra espaciadora.	Utilice las teclas S, F, E, y C para seleccionar el jugador al que desea pasar el balón y pulse luego la tecla de cambio a mayúsculas	Utilice la palanca del mando para juegos con el fin de seleccionar el jugador al que desea pasar el balón y pulse luego el botón de disparo.
Movimientos defensivos	Control de cambio o	Pulse la barra espaciadora (se mueve la flecha hacia abajo)	Pulse la tecla de cambio a mayúsculas (se mueva la flecha hacia abajo)	Pulse el botón de disparo
Control del portero	Movimiento (2 direcciones)			
	Tirarse hacia la pelota (sólo cuando el jugador contrario intenta disparar a gol)	Pulse la barra espaciadora mientras mantiene apretada la tecla del cursor UP (hacia arriba) o DOWN (hacia abajo)	Pulse la tecla de cambio a mayúsculas mientras mantiene apretada la tecla E o C.	Utilice el botón de disparo mientras mantiene la palanca del mando para juegos en la posición UP o DOWN.
Movimientos de los Tiros de penalties	Jugador que golpea la pelota	Se mueve automáticamente		
	Patada	Pulse la barra espaciadora	Pulse la tecla de cambio a mayúsculas	Pulse el botón de disparo
	Portero	Tirarse hacia la pelota	Pulse la tecla del cursor LEFT (izquierdo) o RIGHT (derecho)	Empuje la palanca del mando para juegos hacia la izquierda o hacia la derecha

- Los pases del balón irán al jugador del equipo que esté parpadeando en la pantalla.
- Los disparos a gol van dirigidos hacia la flecha situada detrás del gol. Sin embargo, en los partidos con un solo jugador y en los niveles de dificultad 3 o superior, no se indica el marcador CPU.
- Se puede quitar el balón del adversario deslizándose sólo desde ciertas direcciones.
- No es posible dar saltos directamente por encima del portero.
- Las patadas de los penalties de desempate se mueven en la dirección de la flecha.

Precauciones







- Este cartucho está diseñado para ser utilizado con todos los ordenadores personales MSX.
- Asegúrese de desconectar la alimentación de su ordenador cuando meta y saque este cartucho.
- Este cartucho está fabricado con normas de la más alta precisión y quedará inutilizable si se intenta abrirlo o desmontarlo.
- Este producto es una creación exclusiva de Konami Industry Co., Ltd. Ninguna parte de este producto, incluyendo gráficos, sonido, programación para ordenador o materiales impresos podrá ser copiada sin haberse obtenido antes permiso específico para ello del fabricante.

© Konami 1985

1. SVILUPPO DEL GIOCO

- (1) Potete giocare da soli o simultaneamente con un altro giocatore.
- (2) Potete controllare l'azione servendovi della tastiera del computer o di un joystick.
- (3) Innanzitutto, per selezionare il numero dei giocatori, usate i tasti del cursore o il joystick.
- (4) Usate poi i tasti di spostamento del cursore per scegliere le squadre ed il livello di difficoltà di gioco desiderata.
 - i) Colori della squadra: fate muovere gli indicatori "1P", "2P" o "CPU" per scegliere i vostri colori.
 - ii) Livello di difficoltà: Vi sono cinque livelli di difficoltà: il livello 1 è per i principianti, il livello 5 è per i giocatori provetti.
 - iii) Tempo di gioco: Scegliete la durata del vostro mezzo-tempo in periodi di 5, 10 o 15 minuti.
 - iv) Nomi delle squadre: Fate scorrere i tasti di spostamento del cursore per scegliere le lettere del nome della vostra squadra.
- (5) Iniziate il gioco premendo la barra spaziatrice della tastiera del computer o il pulsante del joystick.
- (6) Il gioco è suddiviso in prime e seconde metà. Vincitrice è quella squadra che realizza il maggior numero di punti sul totale dei due tempi.
- (7) Regole di fuori-gioco vengono inserite nei giochi ad un giocatore unico, con livello di difficoltà 3 e oltre; e in quelli a due giocatori, ad ogni livello.
- (8) In caso di punteggio pari, il gioco sarà deciso da calci di rigore. Ciascuna squadra ha cinque possibilità. In caso di pareggio anche dopo i calci di rigore, la vittoria sarà lasciata al caso.

2. CONTROLLO DELL'AZIONE

		Giacatore no. 1	Giacatore no. 2	Usando il joystick
	Movimento del giocatore (in 8 direzioni)			
Movimenti di attacco	Passaggio	Colpetto sulla barra spaziatrice	Colpetto sul tasto di spostamento del cursore	Premere il pulsante SHOT
			Tenere premuto il tasto di spostamento del cursore	Tenere premuto il pulsante SHOT
	Rimessa in campo, calcio d'angolo, tiro in porta	Usate i tasti di spostamento del cursore per scegliere il giocatore a cui volete passare la palla, poi premete la barra spaziatrice.	Usate i tasti S, F, E e C per scegliere il giocatore a cui volete passare la palla, poi premete il tasto di spostamento.	Usate la leva del joystick per scegliere il giocatore a cui volete passare la palla, poi premete il pulsante SHOT
Mosse di difesa	Controllo del cambio del giocatore	Premere la barra spaziatrice (la freccia verso il basso si sposta)	Premere il tasto di spostamento (la freccia verso l'alto si sposta)	Premere il pulsante SHOT
Controllo del portiere	Spostamento (in due direzioni)			
	Parata in tuffo (solo quando la squadra nemica tenta una rete)	Premete la barra spaziatrice mantenendo abbassato il tasto UP o il tasto DOWN del cursore.	Premere il tasto di spostamento, mantenendo abbassato il tasto E o il tasto C.	Premere il pulsante SHOT, mantenendo la leva del joystick nella posizione UP o nella posizione DOWN.
Movimenti per i rigori tiro	Tiratore	Movimento	Muove automaticamente	
		Calcio	Premete la barra spaziatrice	Premere il tasto di spostamento
	Portiere	Tuffo di parata	Premete il tasto di SINISTRA o il tasto di DESTRA del cursore	Premere il pulsante SHOT
			Premete il tasto S o il tasto F	Spingere la leva del joystick a sinistra o a destra

- I passaggi andranno al giocatore della vostra squadra che sta brillando sullo schermo.
- I tiri in rete sono indirizzati verso la zona indicata dalla freccia. Se però state giocando da soli, con un livello di difficoltà superiore a 3, non viene indicato il marcatore CPU.
- Placcaggi in scivolata sono ammessi quando si cerca di rubare il pallone da determinate direzioni.
- Non sono ammessi salti diretti sul portiere.
- I calci di rigore seguono la direzione della freccia.

ATTENZIONE

- Questa cartuccia di gioco è stata concepita per l'uso con i personal computer MSX.
- Prima di inserire la cartuccia, controllate che il computer sia spento.
- Questa cartuccia è stata fabbricata in osservanza delle più severe norme di precisione. Qualsiasi tentativo di aprirla o smontarla la danneggerebbe irreparabilmente.
- Questo prodotto è una creazione originale della Konami Industry Co., Ltd. La copia di qualsiasi parte di questo prodotto, incluse le figure, il suono, il programma del computer e il materiale stampato, con qualsiasi mezzo, è strettamente proibita senza l'autorizzazione esplicita del fabbricante.

© Konami 1985

MEMO

Konami®

RC 732

MEMO



Konami®

PRINTED IN JAPAN